

Certificazione Pedagogica Europea per le Tic **EUROPEAN PEDAGOGICAL ICT LICENCE**

CONTENUTO DEI MODULI DIDATTICI EPICT



Indice

MODULO A.....	3
MODULO B.....	4
MODULO C.....	5
MODULO H.....	6
MODULO O1.....	7
MODULO O2.....	8
MODULO O3.....	9
MODULO O4.....	10
MODULO O5.....	11
MODULO O6.....	12
MODULO O7.....	13
MODULO O8.....	14
MODULO O9.....	15
MODULO O10.....	16
MODULO O11.....	17
MODULO O12.....	18
MODULO O13.....	19
MODULO O14.....	20

Modulo A

Cerchiamo qualcosa sul Web!

Il modulo didattico fornisce conoscenze relative a:

- Le fonti di informazione e dati d'uso di Internet
- Le direttive internazionali/nazionali sull'uso delle risorse formative elettroniche a scuola
- L'uso di Internet in ambito didattico (uso risorse per l'insegnamento - siti web e lesson plan in rete –; attività di ricerca da parte degli studenti)
- Le strategie su come/dove cercare informazioni in rete (motori di ricerca, webdirectory)
- I criteri di valutazione delle risorse in rete (autorevolezza, accessibilità, usabilità)
- Le tecniche di gestione delle risorse rintracciate in rete (salvataggio siti, archiviazione preferiti, RSS, cloud computing)
- Il ri-utilizzo delle risorse rintracciate in rete (copyright, licenze creative commons)
- Le strategie e tecniche di uso in aula internet come amplificatore cognitivo
- Le strategie e le tecniche per guidare gli studenti in attività di ricerca in rete
- Le buone pratiche di organizzazione della classe/laboratorio per attività di ricerca in rete
- Il ruolo del docente come mediatore fra le risorse in rete e gli studenti

Dopo aver svolto in gruppo le consegne, e dopo l'interazione con il facilitatore, il corsista acquisirà la competenza di progettazione di scenari di apprendimento innovativi che vedano l'uso nell'azione didattica di Internet per rintracciare e riusare risorse. Sarà in grado di progettare scenari di apprendimento innovativi tenendo conto di vincoli e risorse, progettando con attenzione i tempi e le attività in relazione agli obiettivi, progettando le singole fasi di attuazione prevedendo le più opportune strategie e tecniche didattiche per un proficuo e corretto utilizzo di Internet come contenitore di informazioni nell'azione didattica.

Modulo B

Scrivere un testo e Materiali didattici in formato elettronico

Il modulo didattico fornisce conoscenze relative a:

- La valenza pedagogica della strutturazione e formattazione di un testo elettronico (titoli, paragrafi, modelli): competenze logico/organizzative, competenze di definizione d'identità
- La valenza pedagogica relativa alla definizione delle proprietà di un documento di testo: competenza di responsabilità personale
- La valenza pedagogica della scrittura collaborativa: competenza collaborativa
- Le tecniche e buone pratiche di presentazione dei contenuti con un editor di testo: competenza comunicativa
- Le strategie e gli strumenti per la scrittura collaborativa in rete (wiki, editor collaborativi in rete, funzioni di revisione,)
- Le strategie e le tecniche per guidare gli studenti a usare in modo efficace un word processor
- La scrittura e realizzazione di materiali didattici testuali in formato elettronico
- Le differenti tipologie di materiali didattici in formato elettronico
- Le caratteristiche della fruizione stampata o a video dei testi elettronici
- Le caratteristiche del lettore di testi in formato elettronico.

Dopo aver svolto in gruppo le consegne, e dopo l'interazione con il facilitatore, il corsista acquisirà la competenza di progettazione di scenari di apprendimento innovativi che vedano l'uso degli strumenti di scrittura elettronica individuale o collaborativa. Sarà in grado di progettare scenari di apprendimento innovativi tenendo conto di vincoli e risorse, progettando con attenzione i tempi e le attività in relazione agli obiettivi, progettando le singole fasi di attuazione prevedendo le più opportune strategie e tecniche didattiche per un proficuo e corretto utilizzo dei word processor come strumenti di aumento della produttività individuale e potenziatori delle competenze logiche, comunicative, collaborative degli studenti.

Modulo C

Comunicazione collaborazione in Rete

Il modulo didattico fornisce conoscenze relative a:

- Gli obiettivi pedagogici raggiungibili con attività didattiche che prevedono l'uso di strumenti della CMC: capacità comunicative, senso estetico, abilità critica e di interpretazione della realtà
- Le caratteristiche della CMC e dei suoi strumenti
- La valenza pedagogica della comunicazione non verbale della CMC
- L'uso degli strumenti della CMC (email, chat, forum ,...) per supportare la relazione didattica (tra docente e studente/i, tra docente e famiglia, tra docenti, tra classi)
- Gli ambienti del Web 2.0 come spazi di condivisione di risorse e di incontro culturale
- L'uso dei blog didattici in attività scolastiche (come vetrina delle attività svolte dagli alunni, come strumento di comunicazione tra la scuola e la famiglia, come ambiente di condivisione di esperienze tra colleghe insegnanti, come ambiente di condivisione di esperienze tra scuole diverse)
- I punti di forza e le criticità nell'uso di Facebook a scuola

Dopo aver svolto in gruppo le consegne e dopo l'interazione con il facilitatore, il corsista acquisirà la competenza di progettazione di scenari di apprendimento innovativi che vedano l'uso degli strumenti della CMC. Sarà in grado di progettare scenari di apprendimento innovativi tenendo conto di vincoli e risorse, progettando con attenzione i tempi, le attività in relazione agli obiettivi, le singole fasi di attuazione e prevedendo le più opportune strategie e tecniche didattiche per un proficuo e corretto utilizzo degli strumenti della CMC da usare come potenziatori delle competenze comunicative e collaborative degli attori coinvolti nel processo formativo (insegnanti, studenti, genitori).

Modulo H

Progresso nelle scuole e TIC

Il modulo didattico fornisce conoscenze relative a:

- L'uso TIC a scuola per permettere agli studenti di sviluppare competenze aggiornate
- Lo Standard UNESCO sulle competenze del docente del III millennio
- La situazione Europa-Italia rispetto l'innovazione scolastica: norme e documenti
- Le possibili strategie d'intervento per l'innovazione scolastica

Dopo aver svolto in gruppo le consegne, e dopo l'interazione con il facilitatore, il corsista acquisirà la competenza di progettazione che veda l'integrazione delle TIC nella quotidiana pratica scolastica. Sarà in grado di progettare uno scenari innovativi per la propria scuola tenendo conto di vincoli e risorse , progettando con attenzione i tempi e le attività in relazione agli obiettivi, progettando le singole fasi di attuazione prevedendo le più opportune strategie un proficuo e corretto utilizzo delle TIC per lo sviluppo generale della scuola.

Modulo 01

Le immagini raccontano più storie

Il modulo didattico fornisce conoscenze relative a:

- Gli obiettivi pedagogici raggiungibili con attività didattiche che prevedono l'uso di immagini digitali: sviluppare senso estetico, senso critico, spirito di osservazione, abilità critica e di interpretazione della realtà
- Il valore delle immagini come linguaggio simbolico ed evocativo
- Le leggi della Psicologia della forma (o Psicologia della Gestalt) per la "lettura" delle immagini: della vicinanza, della somiglianza, della chiusura, della "curva buona", della "buona forma", dell'esperienza
- La dimensione apprenditiva/cognitiva nell'uso di immagini in attività didattiche
- Il recupero e l'impiego di immagini digitali a scuola e il rispetto del diritto d'autore
- La modifica degli elementi fondamentali delle immagini digitali (Il formato, la risoluzione e la dimensione) a seconda del contesto comunicativo di utilizzo
- Alcuni strumenti per il trattamento di immagini digitali da usare nel contesto scolastico

Dopo aver svolto in gruppo le consegne e dopo l'interazione con il facilitatore, il corsista acquisirà la competenza di progettazione di scenari di apprendimento innovativi che vedano l'uso delle immagini digitali. Sarà in grado di progettare scenari di apprendimento innovativi tenendo conto di vincoli e risorse , progettando con attenzione i tempi e le attività in relazione agli obiettivi, le singole fasi di attuazione prevedendo le più opportune strategie e tecniche didattiche per un proficuo e corretto utilizzo delle immagini digitali come strumenti di aumento della produttività individuale e potenziatori delle abilità estetiche, critiche e osservative dello studente e delle sue competenze comunicative.

Modulo 02

Il foglio elettronico

Il modulo didattico fornisce conoscenze relative a:

- I risultati pedagogici ottenibili con l'uso del Foglio di Calcolo: abilità logica, abilità investigativa
- Le funzioni didattiche e pedagogiche del Foglio di Calcolo: Eseguire calcoli, effettuare statistiche, fare previsioni grazie alla dinamicità dei dati, realizzare piccoli database.
- La valenza del Foglio di Calcolo per la matematica: rendere esplicito il concetto di modello matematico.
- Le applicazioni del Foglio di Calcolo per indagare i valori dinamici di una serie di dati per ottenere lo stesso risultato.
- L'uso del foglio di calcolo per effettuare o analizzare risposte a questionari
- La valenza pluridisciplinare del foglio di calcolo: vedere l'applicazione pratica di concetti matematici

Dopo aver svolto in gruppo le consegne, e dopo l'interazione con il facilitatore, il corsista acquisirà la competenza di progettazione di scenari di apprendimento innovativi che vedano l'uso del Foglio Elettronico per una singola disciplina o in progetti interdisciplinari. Sarà in grado di progettare scenari di apprendimento innovativi tenendo conto di vincoli e risorse , progettando con attenzione i tempi e le attività in relazione agli obiettivi, progettando le singole fasi di attuazione prevedendo le più opportune strategie e tecniche didattiche per un proficuo e corretto utilizzo del Foglio di Calcolo come strumenti di aumento della produttività individuale e potenziatori delle competenze logiche e investigative degli studenti.

Modulo 03

Dillo sullo schermo

Il modulo didattico fornisce conoscenze relative a:

- La valenza delle presentazioni lineari come supporto all'esposizione di un relatore, la presentazione di un report sintetico, strumento per la realizzazione di storyboard;
- La valenza delle presentazioni come strumento per realizzare ipertesti multimediali
- Il processo di progetto di una presentazione
- Le buone pratiche di realizzazione di una diapositiva efficace
- Le buone pratiche di lavoro di team per la realizzazione di una presentazione collaborativa
- Il valore pedagogico d'uso delle presentazioni per sviluppare: capacità di organizzazione sintetica di dati, informazioni, conoscenza, abilità comunicative, senso estetico, competenze comunicative e lavoro di team

Dopo aver svolto in gruppo le consegne, e dopo l'interazione con il facilitatore, il corsista acquisirà la competenza di progettazione di scenari di apprendimento innovativi che vedano l'uso di strumenti per la realizzazione di presentazioni. Sarà in grado di progettare scenari di apprendimento innovativi tenendo conto con attenzione i tempi e le attività in relazione agli obiettivi, progettando le singole fasi di attuazione prevedendo le più opportune strategie e tecniche didattiche per un proficuo e corretto utilizzo di Presentazioni come strumenti per sviluppare: capacità di organizzazione sintetica di dati, informazioni, conoscenza, abilità comunicative, senso estetico, competenze comunicative e lavoro di team.

Modulo 04

Pubblicare in rete

Il modulo didattico fornisce conoscenze relative a:

- I risultati pedagogici ottenibili con la pubblicazione in rete: competenza di progettazione, competenza comunicativa, di presa di coscienza identitaria, valore della proprietà intellettuale, collaborazione.
- La funzione didattica della pubblicazione in rete: come strumento di apprendimento, come strumento di comunicazione scuola-famiglia
- I concetti di accessibilità e usabilità
- Le buone pratiche di progettazione di un sito web statico
- Le buone pratiche di progettazione di un sito web dinamico

Dopo aver svolto in gruppo le consegne, e dopo l'interazione con il facilitatore, il corsista acquisirà la competenza di progettazione di scenari di apprendimento innovativi che vedano la pubblicazione in rete di contenuti didattici. Sarà in grado di progettare scenari di apprendimento innovativi tenendo conto di vincoli e risorse, progettando con attenzione i tempi e le attività in relazione agli obiettivi, progettando le singole fasi di attuazione prevedendo le più opportune strategie e tecniche didattiche per un proficuo e corretto utilizzo degli strumenti di pubblicazione in rete.

Modulo 05

Database

Il modulo didattico fornisce conoscenze relative a:

- I risultati pedagogici ottenibili con l'uso oppure con la progettazione e realizzazione di Database (DB): capacità di analisi, capacità critica, capacità di prevenire i bisogni,...
- Le caratteristiche dei DB
- Le funzioni di uso di DB in ambito didattico: come metodo per raccogliere, strutturare ed organizzare la conoscenza, per concettualizzare ogni tipo di dato, per mettere in relazione tra loro informazioni
- I principi e alcuni strumenti per la costruzione di un DB

Dopo aver svolto in gruppo le consegne, e dopo l'interazione con il facilitatore, il corsista acquisirà la competenza di progettazione di scenari di apprendimento innovativi che vedano o l'uso oppure la progettazione e realizzazione di DB Sarà in grado di progettare scenari di apprendimento innovativi tenendo conto di vincoli e risorse , progettando con attenzione i tempi e le attività in relazione agli obiettivi, progettando le singole fasi di attuazione prevedendo le più opportune strategie e tecniche didattiche per un proficuo e corretto utilizzo di DB come strumento per sviluppare: capacità di analisi, capacità critica, capacità di prevenire i bisogni.

Modulo 06

Modelli e simulazioni

Il modulo didattico fornisce conoscenze relative a:

- Le potenzialità delle simulazioni matematiche per comprendere il concetto di probabilità
- Gli elementi di analisi delle variabili per la presa di decisioni consapevoli
- Le potenzialità delle simulazioni geometriche per comprendere i concetti disciplinari
- Le potenzialità dei giochi di simulazione elettronici per lo sviluppo di competenza strategica
- Le caratteristiche degli ambienti di simulazione come Second Life
- Le caratteristiche e gli impieghi pedagogici di strumenti di geo-localizzazione come Google Earth

Dopo aver svolto in gruppo le consegne, e dopo l'interazione con il facilitatore, il corsista acquisirà la competenza di progettazione di scenari di apprendimento innovativi che vedano l'uso degli strumenti di simulazione. Sarà in grado di progettare scenari di apprendimento innovativi tenendo conto delle buone pratiche per la gestione della classe che utilizza strumenti di simulazione.

Modulo 07

Impostare una pagina

Il modulo didattico fornisce conoscenze relative a:

- I risultati pedagogici ottenibili impostando con proprietà un testo in formato elettronico: capacità logiche nell'organizzazione di un testo, senso estetico, capacità e abilità espressivo-creative
- L'utilità nel possedere competenze di impostazione di testo in formato elettronico in attività scolastiche (per impostare pagine per lettere ai genitori, ai colleghi, per realizzare materiali didattici,...)
- I criteri da considerare per impostare una pagina: l'oggetto del contenuto che si sta comunicando, il lettore che ne fruirà, il supporto su cui verrà letta - carta o schermo del pc -
- Gli elementi fondamentali per una corretta impostazione di pagina: la scelta del carattere, la definizione dello stile di formattazione del documento, - l'organizzazione del testo - la tipologia e la disposizione delle immagini.

Dopo aver svolto in gruppo le consegne, e dopo l'interazione con il facilitatore, il corsista acquisirà la competenza di progettazione di scenari di apprendimento innovativi che vedano l'uso di strumenti per impostare con proprietà un testo in formato elettronico. Sarà in grado di progettare scenari di apprendimento innovativi tenendo conto di vincoli e risorse, progettando con attenzione i tempi e le attività in relazione agli obiettivi, progettando le singole fasi di attuazione prevedendo le più opportune strategie e tecniche didattiche per un proficuo e corretto utilizzo di strumenti utili per l'impostazione di pagine elettroniche.

Modulo 08

È facile imparare con il computer?

Il software didattico

Il modulo didattico fornisce conoscenze relative a:

- Le banche dati e i repository di software didattici
- Le caratteristiche dei diversi software didattici in relazione alle principali teorie dell'educazione
- Le possibilità di personalizzare i percorsi educativi e le attività didattiche mediante l'uso dei software didattici
- I criteri per la valutazione di un software didattico
 - Le questioni da tenere in considerazione quando si decide di acquistare un software per la scuola (usabilità sui computer presenti, rispetto al sistema operativo, le politiche di acquisto scolastiche,..)

Dopo aver svolto in gruppo le consegne, e dopo l'interazione con il facilitatore, il corsista acquisirà la competenza di progettazione di scenari di apprendimento innovativi che vedano l'uso di software didattici per potenziare le spiegazioni o proporre attività di auto-apprendimento o approfondimento. Sarà in grado di progettare scenari di apprendimento innovativi tenendo conto di vincoli e risorse, progettando con attenzione i tempi e le attività in relazione agli obiettivi, progettando le singole fasi di attuazione prevedendo le più opportune strategie e tecniche didattiche per un proficuo e corretto utilizzo di Internet come contenitore di informazioni nell'azione didattica.

Modulo 09

Il computer semplifica la vita?

Metodi di lavoro e TIC

Il modulo didattico fornisce conoscenze relative a:

- Il valore pedagogico nell'uso integrato delle TIC in ambito scolastico:
 - Le mappe mentali come strumenti per rappresentare le informazioni e la conoscenza (i vantaggi nell'uso di mappe mentali elettroniche nei contesti formativi)
 - I diari di bordo come strumenti per monitorare il processo educativo (i vantaggi nell'uso dei diari di bordo elettronici nei contesti formativi)
 - I portfolio come strumento per orientare e valutare gli studenti (i vantaggi nell'uso di portfolio elettronici nei contesti formativi)
 - I sistemi di gruppi, collaborazione e conferenze come strumenti per coordinare le attività della classe e per organizzare attività tra più classi.

Dopo aver svolto in gruppo le consegne e dopo l'interazione con il facilitatore, il corsista acquisirà la competenza di progettazione di scenari di apprendimento innovativi che vedano l'uso integrato delle TIC in ambito scolastico. Sarà in grado di progettare scenari di apprendimento innovativi tenendo conto di vincoli e risorse, progettando con attenzione i tempi, le attività in relazione agli obiettivi, le singole fasi di attuazione e prevedendo le più opportune strategie e tecniche didattiche per un proficuo e corretto utilizzo integrato delle TIC nei contesti formativi.

Modulo 010

RISORSE PER GLI ALUNNI DIVERSAMENTE ABILI

Ausili tecnologici a sostegno della disabilità

Azioni per l'integrazione

Il modulo didattico fornisce conoscenze relative a:

- Le note di contesto rispetto al tema disabilità a scuola: norme e regolamenti
- Le strategie nell'utilizzare adeguatamente in aula ausili e strumenti compensativi con studenti diversamente abili integrandoli in attività che segue la classe
- Gli ausili compensativi per l'azione educativa nella pedagogia speciale:
 - per la scrittura
 - per la lettura
 - Internet come ausilio, il concetto di accessibilità
- Gli strumenti compensativi per l'azione educativa nella pedagogia speciale:
 - i mouse e gli emulatori del mouse
 - le tastiere speciali
 - gli schermi tattili
 - i sensori
 - i puntatori speciali
- I criteri per la valutazione e la scelta di software da usare con studenti diversamente abili (la durata, la fruibilità/usabilità,..)

Dopo aver svolto in gruppo le consegne e dopo l'interazione con il facilitatore, il corsista acquisirà la competenza di progettazione di scenari di apprendimento innovativi che vedano gli ausili tecnologici a sostegno e integrazione degli studenti diversamente abili in attività scolastiche. Sarà in grado di progettare scenari di apprendimento innovativi tenendo conto di vincoli e risorse , progettando con attenzione i tempi, le attività in relazione agli obiettivi, le singole fasi di attuazione e prevedendo le più opportune strategie e tecniche didattiche per un proficuo e corretto utilizzo degli strumenti compensativi.

Modulo 011

Abilità di lettura e TIC

I

I modulo didattico fornisce conoscenze relative a:

- Le potenzialità nell'uso di computer come sostegno allo sviluppo di abilità di lettura, di scrittura e di calcolo
- Le buone pratiche per lavorare con un testo digitale
- Le note di contesto rispetto al tema Disturbi Specifici di Apprendimento (DSA): definizioni (Dislessia, Disortografia, Disgrafia, Discalculia) norme e regolamenti
- Gli strumenti compensativi utili per supportare l'apprendimento per studenti con DSA:
 - Strumenti per la lettura (come la sintesi vocale che trasforma la lettura in un compito di ascolto)
 - Strumenti per la scrittura (come programmi di videoscrittura con correttore ortografico che permettono la autocorrezione di testi)

Dopo aver svolto in gruppo le consegne, e dopo l'interazione con il facilitatore, il corsista acquisirà la competenza di progettazione di scenari di apprendimento innovativi che vedano l'uso di computer come sostegno allo sviluppo di abilità di lettura, di scrittura e di calcolo. Sarà in grado di progettare scenari di apprendimento innovativi tenendo conto di vincoli e risorse, progettando con attenzione i tempi e le attività in relazione agli obiettivi, progettando le singole fasi di attuazione prevedendo le più opportune strategie e tecniche didattiche per un proficuo e corretto utilizzo del computer come supporto alla lettura, alla scrittura e al calcolo.

Modulo 012

ICT e Computer games

Il modulo didattico fornisce conoscenze relative a:

- I fattori che sostengono l'uso dei videogiochi in attività didattiche (per aumentare la motivazione e per affinare la concentrazione)
- Gli obiettivi pedagogici nell'uso dei videogiochi in attività didattiche: coordinazione oculo-motoria, competenze sociali e di autostima.
- La valenza del gioco in attività di apprendimento (teorie di Piaget)
- L'uso dei videogiochi in attività di apprendimento: le strategie di utilizzo, il ruolo del docente, il ruolo degli studenti, i Browser game
- I criteri per l'analisi e la valutazione dei videogiochi da usare in attività didattiche.

Dopo aver svolto in gruppo le consegne e dopo l'interazione con il facilitatore, il corsista acquisirà la competenza di progettazione di scenari di apprendimento innovativi che vedano l'uso di videogiochi didattici per proporre attività di auto-apprendimento o approfondimento. Sarà in grado di progettare scenari di apprendimento innovativi tenendo conto di vincoli e risorse, progettando con attenzione i tempi, le attività in relazione agli obiettivi, le singole fasi di attuazione e prevedendo le più opportune strategie e tecniche didattiche per un proficuo e corretto utilizzo dei videogiochi didattici a scuola.

Modulo 013

Storie digitali

Il modulo didattico fornisce conoscenze relative a:

- I risultati pedagogici ottenibili nella realizzazione dei video in attività didattiche: competenza di organizzazione e di progettazione, competenza comunicativa, senso estetico e capacità critica.
- I fattori che sostengono l'uso dei video in attività didattiche: aumentare la motivazione e affinare la concentrazione
- Le buone pratiche da tenere presenti quando si vogliono usare video per l'azione formativa (quando il docente propone agli studenti la visione di video realizzati da lui o recuperati dalla rete)
- Gli elementi formali e comunicativo/motivazionali nella scelta di video per la didattica
- Le buone pratiche da tenere presenti quando si vogliono usare i video per attività didattiche (quando il docente propone agli studenti la realizzazione di video)
- Gli elementi per la progettazione di video: la scelta della storia > del soggetto > della sceneggiatura > dello storyboard > del copione;
 - Gli elementi per la realizzazione di video: la scelta delle inquadrature, il montaggio, l'inserimento di audio, l'esportazione, la pubblicazione

Dopo aver svolto in gruppo le consegne, e dopo l'interazione con il facilitatore, il corsista acquisirà la competenza di progettazione di scenari di apprendimento innovativi che vedano la visione o la realizzazione di video durante attività didattiche. Sarà in grado di progettare scenari di apprendimento innovativi tenendo conto di vincoli e risorse, progettando con attenzione i tempi e le attività in relazione agli obiettivi, progettando le singole fasi di attuazione prevedendo le più opportune strategie e tecniche didattiche per un proficuo e corretto utilizzo di video a scuola.

Modulo 014

Progettare e gestire lezioni con la LIM

Il modulo didattico fornisce conoscenze relative a:

- La valenza della LIM come strumento da usare in classe
- Le principali funzionalità di una LIM
- Quali competenze il docente deve possedere per usare efficacemente la LIM: saper costruire/realizzare materiali in formato elettronico per l'utilizzo sulla LIM, saper selezionare software didattici da usare sulla LIM, saper cercare nell'ambiente web, saper didattizzare risorse recuperate in rete, saper archiviare materiali didattici per la LIM, saper instaurare un rapporto di fiducia fra la classe e la LIM, saper svolgere un ruolo da mediatore fra le risorse sulla LIM e la classe, saper integrare la LIM con altre risorse presenti nell'ambiente di apprendimento, saper gestire attività individuali e collaborative con la LIM, saper effettuare attività di valutazione con la LIM, saper gestire la comunicazione attraverso la LIM

Dopo aver svolto in gruppo le consegne, e dopo l'interazione con il facilitatore, il corsista acquisirà la competenza di progettazione di scenari di apprendimento innovativi che vedano la LIM uno strumento integrato in classe. Sarà in grado di progettare scenari di apprendimento innovativi tenendo conto di vincoli e risorse, progettando con attenzione i tempi e le attività in relazione agli obiettivi, progettando le singole fasi di attuazione prevedendo le più opportune strategie e tecniche didattiche per un proficuo e corretto utilizzo della LIM in attività didattiche.